Corna Giorgio 1074241

Rossi Diego 1073945

Progetto di ingegneria del software

FOOD APP

Obiettivo

- Il progetto riguarda lo sviluppo di un'applicazione rivolta a ristoranti e bar.
- In particolare, l'app fornisce la gestione delle comande prese dai camerieri, sia che lavorino appunto in un ristorante oppure in un bar.
- Inoltre, l'app fornisce un'interfaccia anche per la cucina, la quale può vedere gli ordini presi.

Difficoltà incontrate

Le difficoltà incontrate sono state principalmente tre:

- Implementazione del database
- Compatibilità di Android Studio tra Windows e Mac
- Test dei metodi del Database.

Paradigma di programmazione/modellazione utilizzato e tools

- Ambiente di sviluppo ————— Android Studio
- Linguaggio di programmazione
 Javaj
- Modellazione StarUML

Software configuration management

Tool utilizzato: Github

E' servito per organizzare il progetto, condividere il codice e documentazione tramite le pull requests e porre/risolvere problem tramite gli issues.

Software life cycle

- Il software life cycle che abbiamo utilizzato è stato eXtreme Programming
- Il modello che abbiamo utilizzato per organizzare le fasi da svolgere è stato il modello a cascata.
- Durante la fase di implementazione, abbiamo seguito un modello Moscow per decidere quali funzioni implementare prima.

Qualità

- La gestione della qualità è stata gestita seguendo alcune qualità definite nel modello ISO 9126, quali:
- 1)MUTEVOLEZZA
- 2)COMPORTAMENTO TEMPORALE
- 3)OPERABILITA'

Requisiti

- I requisiti sono stati distinti in funzionali e non funzionali.
- Entrambi suddivisi in:
- Must have
- Should have
- Could have
- Won't have

3.1) REQUISITI FUNZIONALI

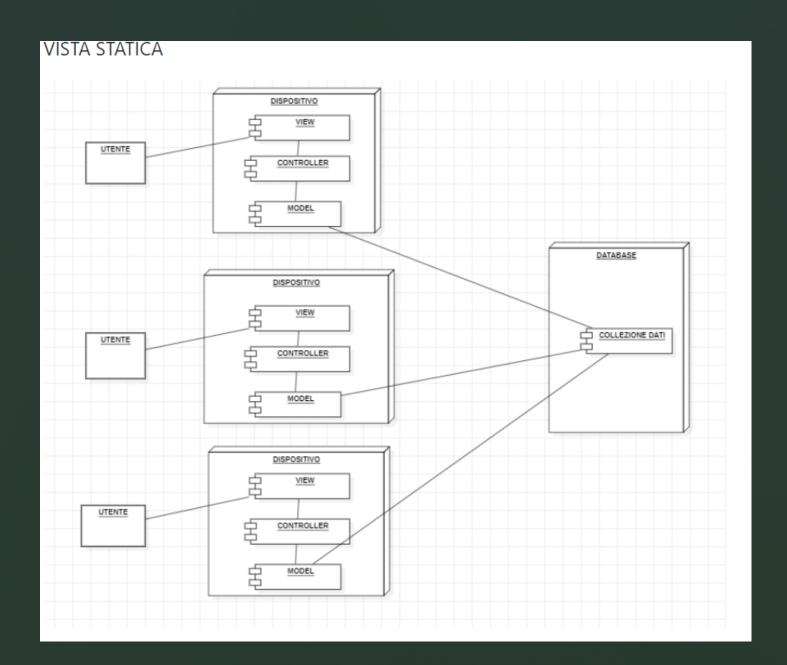
- 1. MUST HAVE: NUOVA PRENOTAZIONE, VISUALIZZA PRENOTAZIONE, NUOVO ORDINE, VISUALIZZA ORDINE
- 2. SHOULD HAVE:MODIFICA PRENOTAZIONE, MODIFICA ORDINE, CANCELLA PRENOTAZIONE, CANCELLA ORDINE
- 3. COULD HAVE: CHECK PRENOTAZIONE, CHECK ORDINE
- 4. WON'T HAVE: LISTA PIATTI CON ALLERGENI, LISTA TAVOLI, NOTE ALL'INTERNO DELL' ORIDNE

3.2) REQUISITI NON FUNZIONALI

- 1. MUST HAVE: interfaccia semplice ed intuitiva per non creare difficoltà nell' utilizzo
- 2. SHOULD HAVE: integrità dei dati nel database per non confondere ordini e prenotazioni.
- 3. COULD HAVE: tempi di risposta brevi (nell' ordine dei secondi).
- 4. WON'T HAVE: gestione della concorrenza nell' accesso al database.

Architettura

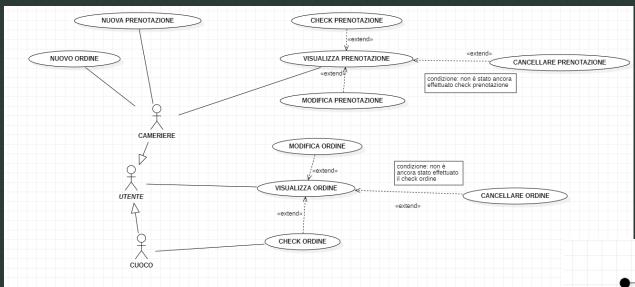
- Lo stile architetturale che abbiamo deciso di seguire è stato il model view controller.
- Esso permette di mantenere un codice ordinato, facile da leggere e facilmente modificabile in futuro.

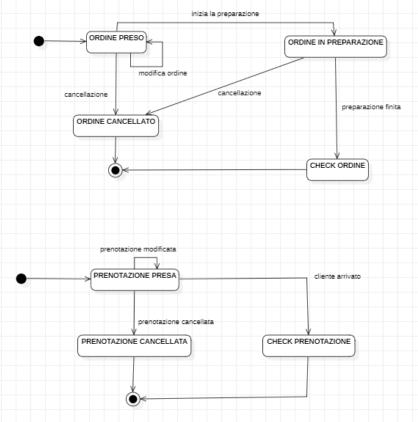


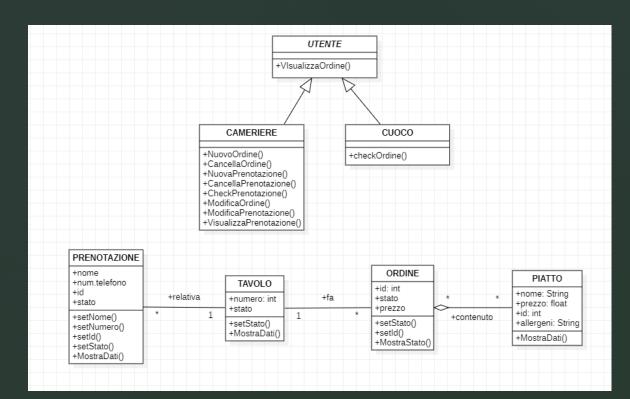
VISTA DINAMICA APPLICATION VIEW MODEL DATABASE UTENTE comunica / aggiorna database aggiorna Ul interagisce CONTROLLER azione / richiesta

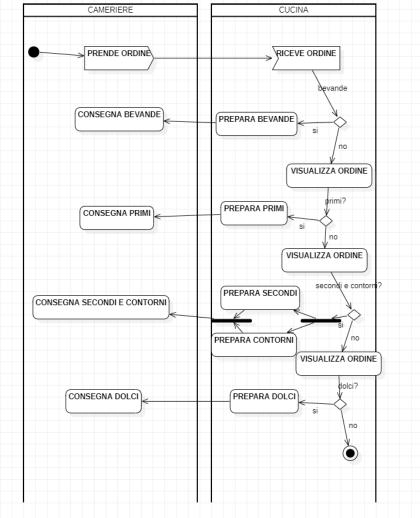
Modellazione

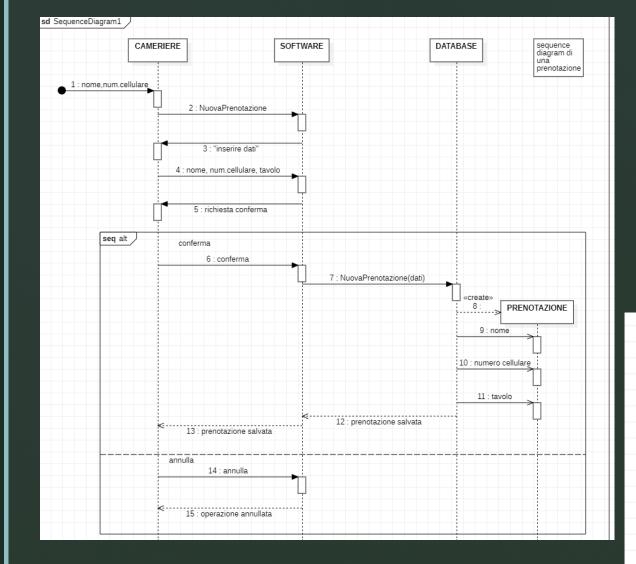
- Tramite starUML abbiamo modellato i seguenti diagrammi:
- Casi d'uso
- Attività
- Classi
- Sequenza
- Stati

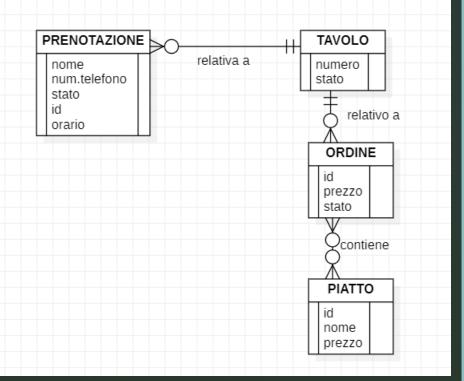






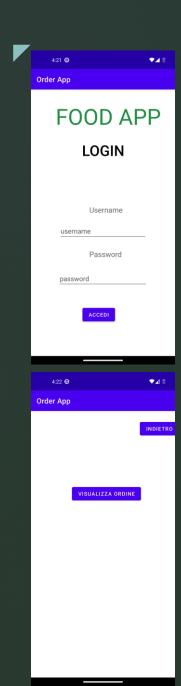


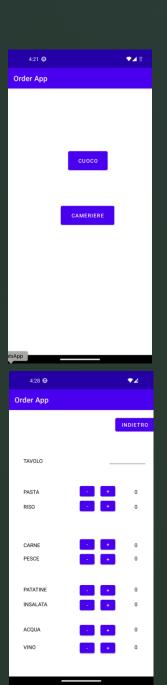




Implementazione

- Sono stati implementati principalmente i requisiti funzionali MUST HAVE descritti nel piano di progetto e nella documentazione dei requisiti.
- Ciò che non è stato implementato del tutto sono i vari requisiti SHOULD/COULD/WONT' HAVE

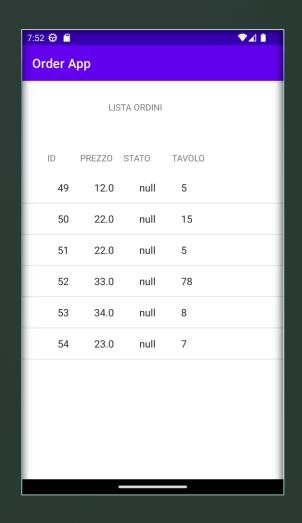


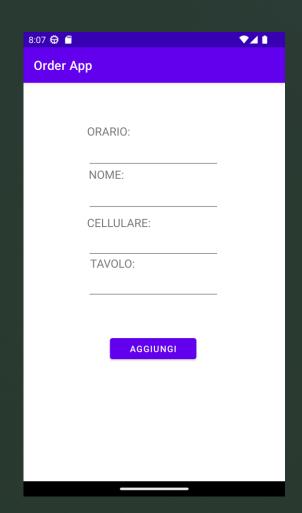




DEMO

DEMO

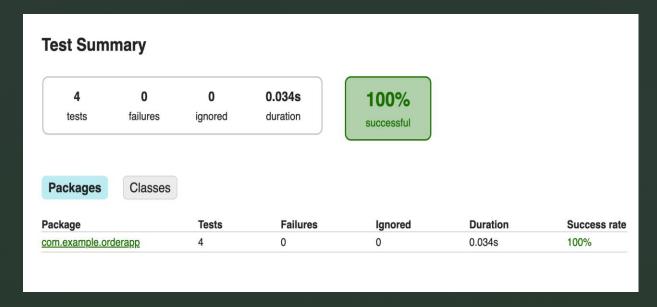






Testing Login

Per la fase di testing abbiamo utilizzato Junit.



Test per il Login

Testing Database

